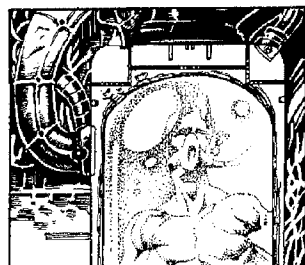
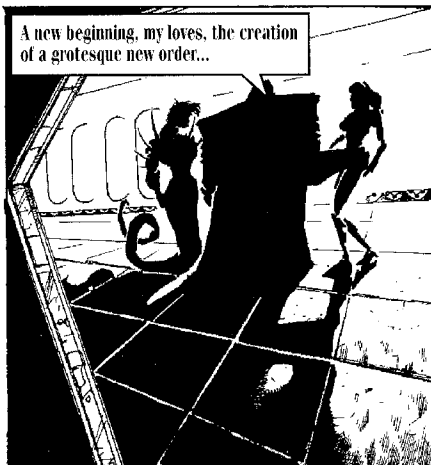
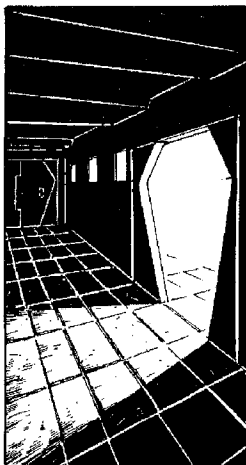


SKELTON KREW



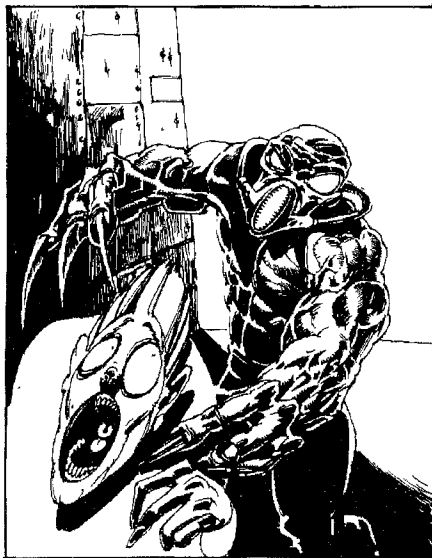
CORE
DESIGN LIMITED



...with myself as the head and you, my beautiful Psykogenix children, as the torso and the limbs.



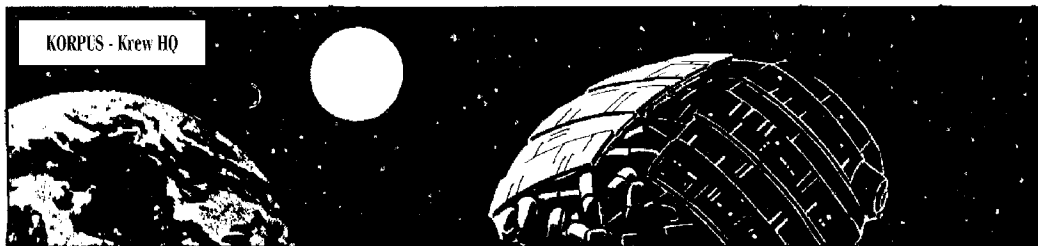
Together, we
shall transform
this land into
one vast
charnel house...



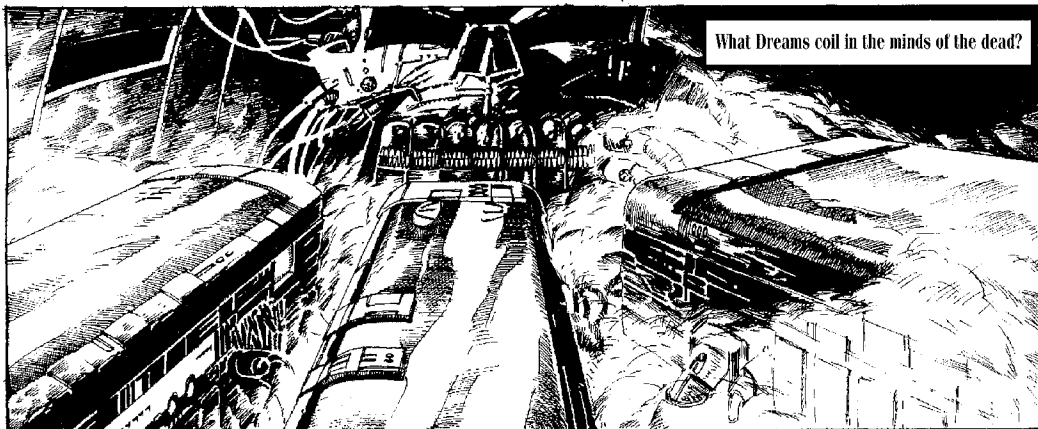
And there, my loves, we shall make our morbid home...



KORPUS - Krew HQ



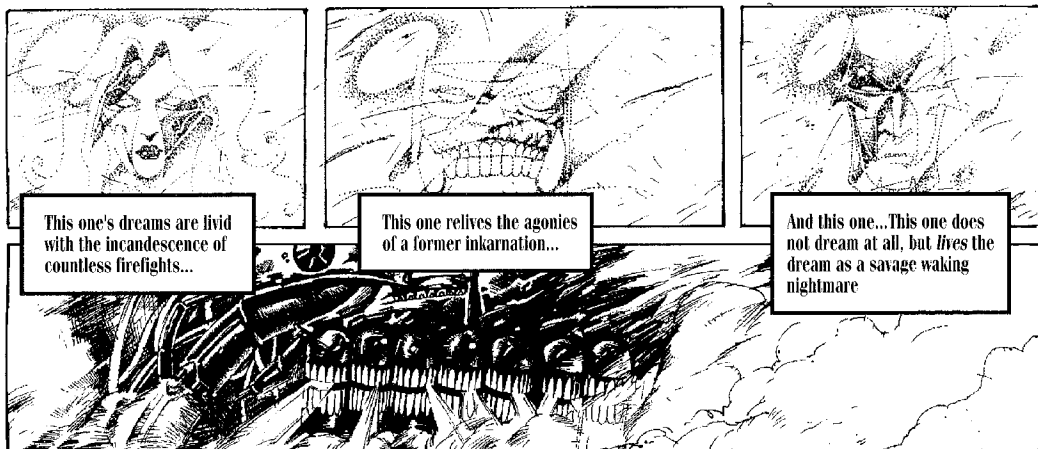
What Dreams coil in the minds of the dead?



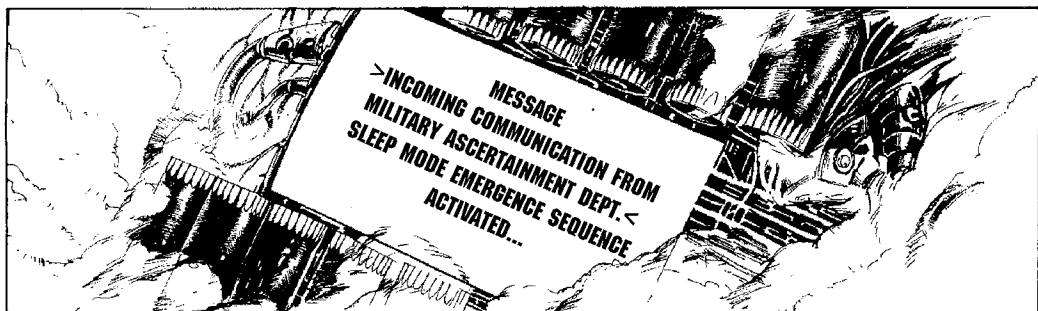
This one's dreams are livid
with the incandescence of
countless firefights...

This one relives the agonies
of a former inkarnation...

And this one...This one does
not dream at all, but *lives* the
dream as a savage waking
nightmare



MESSAGE
>INCOMING COMMUNICATION FROM
MILITARY ASCERTAINMENT DEPT.<
SLEEP MODE EMERGENCE SEQUENCE
ACTIVATED...

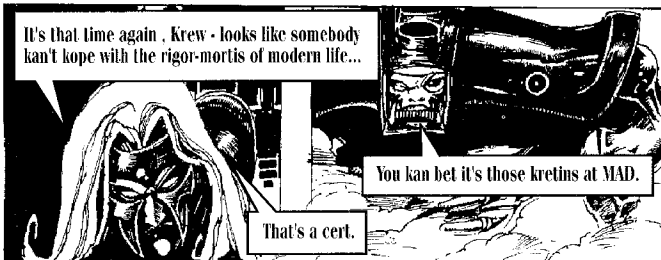




Spine, Rib and Joint emerge from their Protein vats...



It's that time again, Krew - looks like somebody can't kope with the rigor-mortis of modern life...



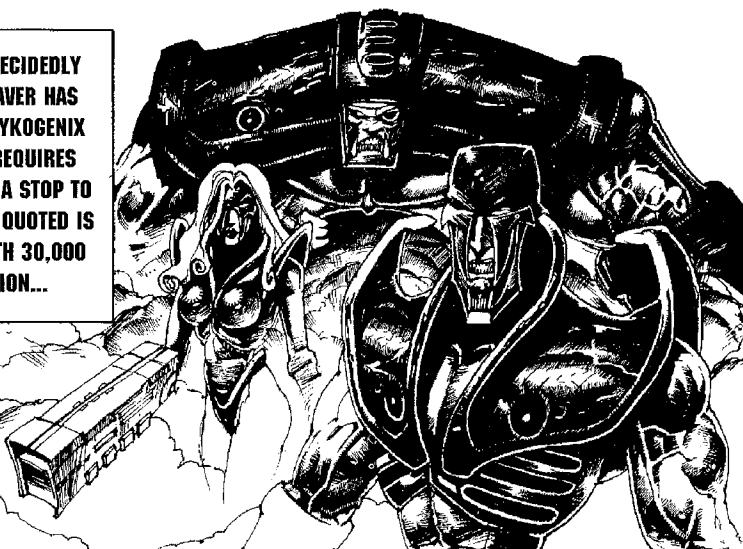
That's a cert.

You can bet it's those kretins at MAD.



Okay, Skull - paraphrase the communication...

IT WOULD APPEAR THAT THE DECIDEDLY MALEVOLENT MORIBUND KADAVER HAS TURNED CRYO CITY INTO A PSYKOGENIX STOMPING GROUND. M.A.D. REQUIRES YOUR ASSISTANCE IN PUTTING A STOP TO HIS DASTARDLY DEEDS. FEE AS QUOTED IS 20,000 NU-BUX TO START, WITH 30,000 ON SUCCESSFUL COMPLETION...



SKELETON KREW

VIRUS WARNING!

This product is guaranteed by Core Design Ltd. to be virus free. Core Design Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. To avoid the risk of infecting this product with a virus, please follow these simple procedures:

1. Before loading the disks, make sure that they are write-protected. This prevents any virus writing itself to them.
2. Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the master disks.
3. Never put the disks through a virus killer as this will destroy the information on them.

Kall in the Krew!

Dateline 2062. When Deadly Enforcement Aggressive Destruction Incorporated (DEAD Inc.), owned by the evil ex-mortician and erstwhile kryogenics experimenter, *Moribund Kadaver*, takes over a monolithic kryogenics plant on the outskirts of *Monstro City*, sinister goings-on are soon in evidence... Awesomely awful kryogenic mutations, known as *Psykoenix*, appear on the streets, forcing the populace from their homes until the entire city is overrun by the DEAD Inc. monstrosities. News of this outrage reaches the headquarters of the Military Ascertainment Department (MAD) and special operatives are dispatched to Monstro City. Only one returns, the survivor, in his dying breath, speaking of a terrible *Psyko Machine* being kreated in Moribund Kadaver's mobile lab, *Dead 1*.

In desperation, MAD kall upon the services of a team of morbid mercenaries known as - the SKELETON KREW...

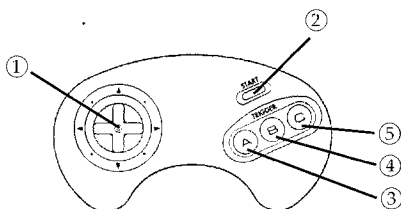
Krew Kontrol

Joystick Kontrol (single button)

- Hold down button to lock Krew member's upper body and fire kurrent weapon.
- Tap fire button to make your Krew member jump.
- Press RETURN to change kurrent weapon.
- Press TAB to change kurrent weapon for player 2.
- Move joystick up to make your Krew member walk up the skreen.
- Move joystick down to make your Krew member walk down the skreen.
- Move joystick left or right to make your Krew member walk to the left or the right.
- Press joystick fire button to reanimate your Krew member following diskorporation (see 'Diskorporation' below).

3-Button Kontrol Pad

- ① **Direktional Button (D-Button)**
- ② **Start Button**
- ③ **Button A**
- ④ **Button B**
- ⑤ **Button C**



① **Direktional Button (D-Button)**

- Press up to make your Krew member walk up the skreen.
- Press down to make your Krew member walk down the skreen.
- Press left or right to make your Krew member walk to the left or the right.

② **Start Button**

- NOT USED.

③ **Button A**

- NOT USED.

④ **Button B**

- Rotates your Krew member's upper body and field of fire in an anti-klockwise direktion.
- Tap to make your Krew member jump.
- Reanimates your Krew member following diskorporation (see 'Diskorporation' below).

⑤ **Button C**

- Rotates your Krew member's upper body and field of fire in a klockwise direktion.
- Both ④ Button B and ⑤ Button C pressed locks the rotation of your Krew member's upper body rotation and field of fire.
- Tap to change kurrent weapon.

Getting Started

SKELETON KREW begins with the Logo Skreen, showing the CORE DESIGN and SKELETON KREW logos. The Logo Skreen is followed by an animated introduktion sequence. From the Introduktion, press any button to go to the Title Skreen and Main Menu. From the Main Menu, press Button B (3-button control pad) or the joystick fire button to take you to the Krew Selektion skreen or use the D-Button (3-button control pad) to selekt Kontrol Method Menu.

Kontrol Method

The Kontrol Method Menu allows you to set your method of kontrol for the game. Selekt the kategory by pressing the D-Button (3-button control pad) up or down, or by moving the joystick up or down, and make your choices in each kategory by pressing any button.

Krew Selektion

You have a choice of three Krew members to take into kombat:

Spine: Konceived as *Marlon 7* in 2031 at the Karloff Kreche in Nu New York. Kreated as Krew in 2050. Height: 6ft 4in. Weight: 240lbs.

Joint: Konceived as *Ygor 9* in 2034 at the Kremlin Kreche in the Russian Republik. Kreated as Krew in 2054. Height: 6ft 5in. Weight: 504lbs.

Rib: Konceived as *Barbella 27* in 2039 at the Kidmatik Kreche in the Great British Republik. Kreated as Krew in 2058 following diskorporation by Spine. Height: 6ft 0in. Weight: 140lbs.

To select a Krew member, press the D-Button (3-button control pad) left or right, or move the joystick left or right to rotate Spine, Joint and Rib and then press any button when you have made your choice.

2-Player Option

A second player can play from game start, only when a second joystick/kontrol pad is fitted. Player 2 can choose to play as either of the two remaining Krew members.

Screen Signals

① Skore:

your skore - in nu-bucks - is displayed here.

② Kurrent Weapon:

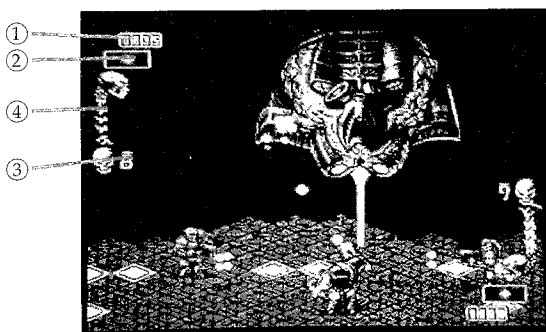
Your kurrent weapon is displayed here; press 3 Button A to switch to another weapon, but only when the fire kurrent weapon button (4 Button B) is not pressed..

③ Lives:

Your remaining lives are displayed here.

④ Energy Bar:

This reduces inkrementally when you take a hit. When it's empty you lose one life.



Diskorporation & Kontinue

Spine, Joint and Rib each have three lives. When they lose a life, they become what is known as 'diskorporated'. When this occurs, a skull-shaped ikon will appear in the kombat zone. You can move this ikon around within a limited area surrounding the position where your Krew member was diskorporated. To reanimate your Krew member from this ikon, tap Button B (3-button kontrol pad) or press RETURN on-the keyboard (TAB for Player 2).

When you have used up all three of your Krew member's lives, you will be given one chance to kontinue, the kontinue point being at the start of the sektor/level where your Krew member was diskorporated. When you have used up all 3 of your Krew member's lives, plus the kontinue, then it's Game Over.

The above is also applikable in the 2-player game, with each player having 3 lives a piece and one kontinue each. When one player has used up all his/her lives and kontinue, the second player kan karry on until he/she has also lost his/her lives and kontinue.

Krew Weapons

Each Krew member has two default weapons. These are:

1 Krash 'n' Burn Blaster:

Fires high-energy plasma-pulses. Your Krew member's standar weapon.

2 Big Bad Bomb:

Duralinium-shelled bomb packed with high-explosive.

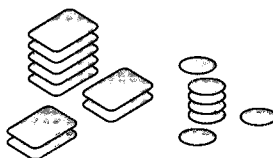
Pick-ups

There will be two types of kollektable items located throughout the six sektors of the game:

EXTRA LIFE



KASH



Search for the Psyko Machine

As a member of the SKELETON KREW, your ultimate objektive is to katch up with Moribund Kadaver as he skours the solar system searching for parts for his dreaded Psyko Machine. There are six savage sektors to klear before you konfront Kadaver, each sektor with its own individual hazards...

EARTH

Sektor 1: MONSTROCITY - EXT. KRYOGENIC PLANT

Sektor 2: MONSTROCITY - TURBO SHAFT

Sektor 3: MONSTROCITY - SEWERS

VENUS

Sektor 4: AMMUNITION DUMP

MARS

Sektor 5: TRITIUM MANUFACTURING FACILITY

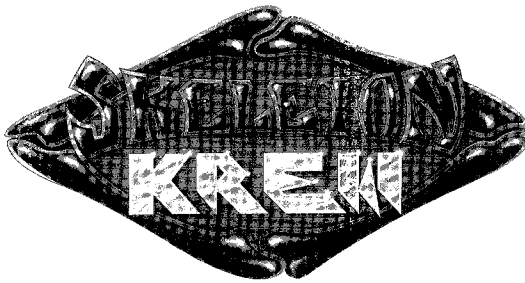
PSYKOGENESIS PLANET

Sektor 6: DEAD HQ

Krew Klues

Krew Kapitano, Spine, has some helpful hints to help you get through the karnage:

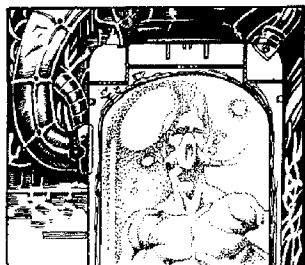
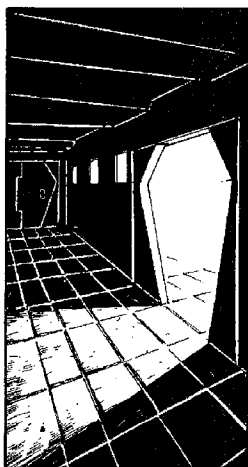
- My advice to you is, shoot anything that moves. Diskorporated Psykos kan't shoot back (in kase ya didn't know).
- Krying won't help you.
- Neither will kalling for your mommy.
- If at all possible, avoid being diskorporated, dummy...



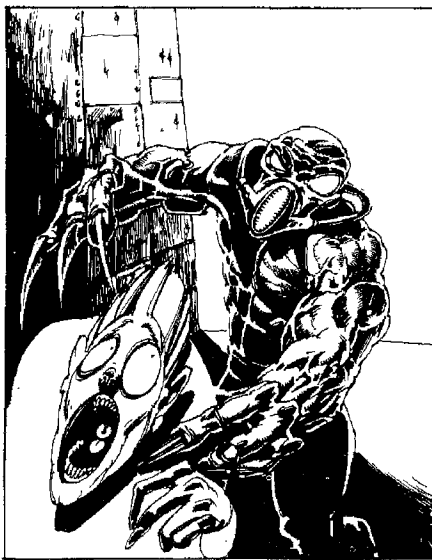
Kredits

Programmed by	Jason Gosling
Produktion Designer & Graphik Artist	James Ryman
Graphik Artist	Heather Gibson
Game Storyboard & Dokumentation	Guy Miller
Game Design	Heather Gibson Jason Gosling Kris Long Guy Miller James Ryman
Skeleton Krew Konzept	Guy Miller James Ryman
Original Game Idea	Kris Long
Musik & Sound Effekts	Martin Iveson
Kreative Manager	Guy Miller
Produced by	Jeremy Smith

SKELETON KREW is a CORE PRODUCTION



Gemeinsam
werden wir
dieses Land in
eine gewaltige
Leichenhalle
verwandeln...



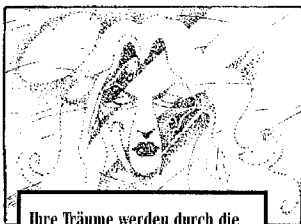
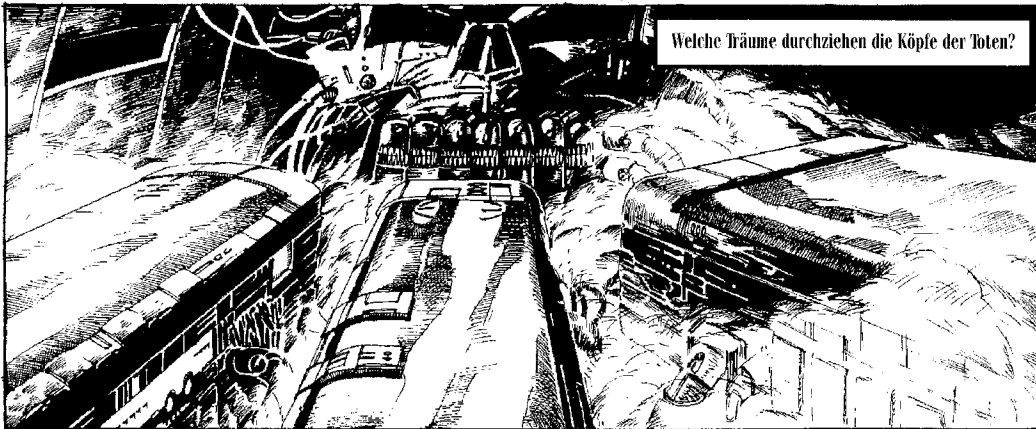
Und darin, meine Lieblinge, werden wir uns ein
grausiges Zuhause schaffen...



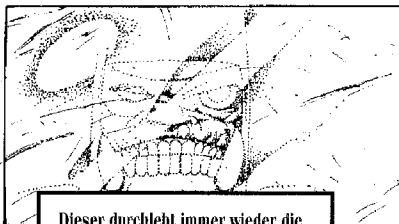
KORPUS - Krew-Hauptquartier



Welche Träume durchziehen die Köpfe der Toten?



Ihre Träume werden durch die
Blitze zahlreicher
Feuergefechte fahl erleuchtet...



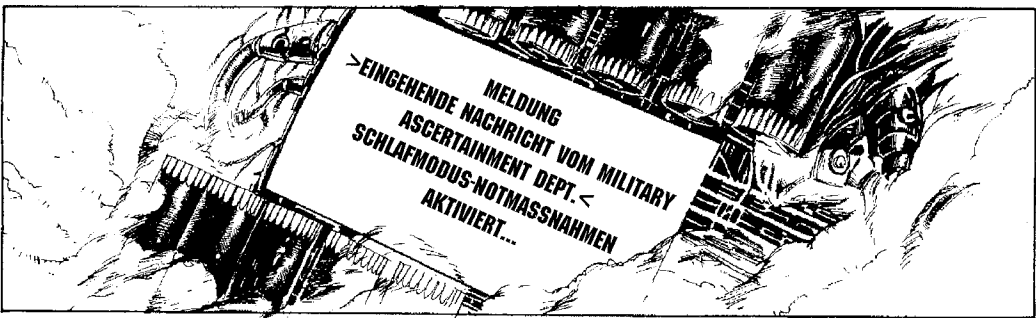
Dieser durchlebt immer wieder die
Qualen einer früheren Inkarnation...



Und dieser hier... Dieser
träumt nicht, sondern lebt
seine Träume als grausamer,
wandelnder Alptraum...



>EINGEHENDE NACHRICHT
ASCERTAINMENT VOM MILITARY
SCHLAFMODUS-NOTMASSNAHMEN
AKTIVIERT...<





Spine, Rib und Joint steigen aus ihren Proteinkammern...



Es ist mal wieder soweit, Krew - irgend jemand wird mit der Leichenstarre des modernen Lebens nicht fertig...



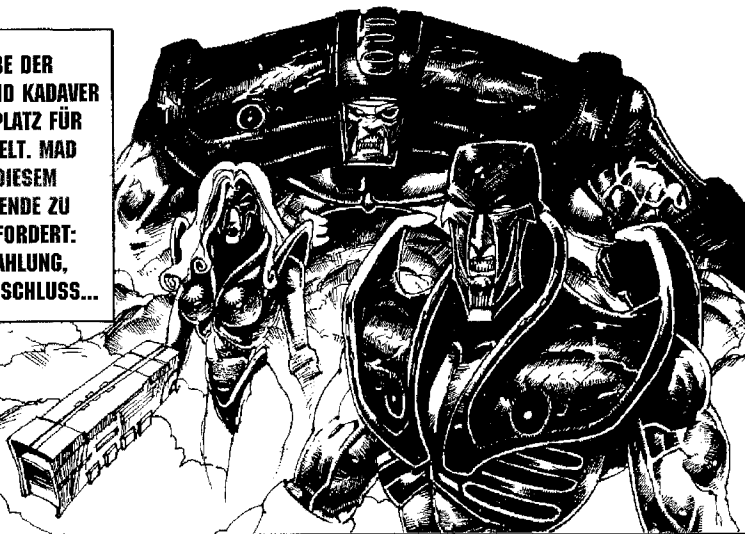
Ich wette, diese Idioten vom MAD.

Garantiert.

Okay, Skulk:
Zusammenfassung
des Lageberichts...



**ES SIEHT SO AUS, ALS HÄBE DER
EINDEUTIG BÖSARTIGE MORIBUND KADAVR
CRYO CITY IN EINEN TUMMELPLATZ FÜR
SEINE PSYKOGENIX VERWandelt. MAD
BRAUCHT IHRE HILFE, UM DIESEM
GRAUSIGEN GESCHEHEN EIN ENDE ZU
MACHEN. BEZAHLUNG WIE GEFORDERT:
20.000 NU-BUCKS ALS ANZAHLUNG,
30.000 BEI ERFOLGREICHEM ABSCHLUSS...**



SKELETON KREW

Viruswarnung!

Core Design Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. **Core Design Ltd.** übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt, die durch Virusinfektionen entstehen. Um das Risiko einer Virusinfektion zu verringern, sollten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden:

- **Vor dem Laden der Disketten überprüfen, daß sie schreibgeschützt sind. Dadurch wird verhindert, daß Viren auf die Disketten übertragen werden.**
- **Vor dem Laden des Spiels das Gerät immer für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Andernfalls kann die Originaldiskette mit einem Virus infiziert werden.**
- **Niemals die Disketten mit einem Viruskiller-Programm behandeln, da dies die Informationen auf den Disketten löscht.**

Ein Fall für die Krew!

Datum: 2062. Als die Firma Deadly Enforcement Aggressive Destruction Incorporated (DEAD Inc.) ein riesiges kryogenisches Werk vor den Toren von Monstro City übernimmt, tun sich bald unheimliche Dinge, aber das ist kein Wunder, denn DEAD Inc. wird von dem finsternen ehemaligen Leichenbestatter und Kryogenik-Wissenschaftler Moribund Kadaver geführt... Wirklich widerliche kryogenische Mutanten, die bald als Psykogenix bekannt sind, erscheinen auf den Straßen und vertreiben die Bevölkerung aus ihren Häusern, bis die ganze Stadt von den monströsen Firmenschöpfungen überrannt ist. Als das Hauptquartier des Military Ascertainment Department (MAD) von diesen Vorfällen erfährt, werden spezielle Einsatzkommandos nach Monstro City entsandt. Nur einer der Soldaten kehrt zurück und stammelt im Sterben noch von einer schrecklichenPsyko-Maschine, die in Moribund Kadavers mobilem Labor Dead 1 konstruiert wird.

In seiner Verzweiflung greift das MAD auf die Dienste eines grausigen Söldnerteams zurück - der SKELETON KREW...

Die Steuerung der Krew

Joystick-Steuerung (ein Feuerknopf)

- Knopf gedrückt halten, um den Oberkörper eines Krew-Kämpfers in einer Position festzuhalten und die aktuelle Waffe abzufeuern.
- Feuerknopf kurz antippen, um Ihren Kämpfer springen zu lassen.
- RETURN drücken, um die aktuelle Waffe zu wechseln.
- TAB drücken, um die aktuelle Waffe für Spieler 2 zu wechseln.
- Joystick nach oben bewegen, um den Krew-Kämpfer auf dem Bildschirm nach oben laufen zu lassen.
- Joystick nach unten bewegen, um den Krew-Kämpfer auf dem Bildschirm nach unten laufen zu lassen.
- Joystick nach links oder rechts bewegen, um den Krew-Kämpfer nach links oder rechts laufen zu lassen.

- Feuerknopf des Joysticks drücken, um Ihren Krew-Kämpfer nach einer Entkörperlichung wiederzubeleben (siehe unten, "Entkörperlichung").

Control Pad mit 3 Knöpfen

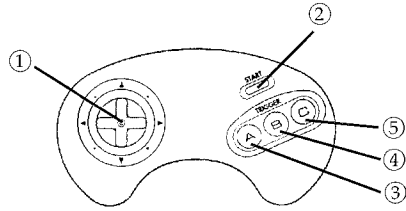
① Richtungsknopf (R-Knopf)

② Start

③ Knopf A

④ Knopf B

⑤ Knopf C



① Richtungsknopf (R-Knopf)

- Oben drücken, um Ihren Krew-Kämpfer auf dem Bildschirm nach oben laufen zu lassen.
- Unten drücken, um Ihren Krew-Kämpfer auf dem Bildschirm nach unten laufen zu lassen.
- Links oder rechts drücken, um Ihren Krew-Kämpfer nach links oder rechts laufen zu lassen.

② Start

- Ohne Funktion

③ Knopf A

- Ohne Funktion

④ Knopf B

- Dreht den Oberkörper Ihres Krew-Kämpfers, und damit sein Schußfeld, gegen den Uhrzeigersinn.
- Antippen, um Ihren Kämpfer springen zu lassen.
- Zur Wiederbelebung Ihres Krew-Kämpfers nach einer Entkörperlichung (siehe unten, "Entkörperlichung").

⑤ Knopf C

- Dreht den Oberkörper Ihres Krew-Kämpfers und damit sein Schußfeld im Uhrzeigersinn.
- Wenn gleichzeitig ④ Knopf B und ⑤ Knopf C gedrückt werden, wird der Oberkörper Ihres Krew-Kämpfers und damit sein Schußfeld in einer Position festgehalten.
- Antippen, um die aktuelle Waffe zu wechseln.

Spielstart

SKELETON KREW beginnt mit dem Bildschirm, auf dem das CORE-DESIGN- und das SKELETON-KREW-Logo zu sehen sind. Darauf folgt eine Einführungsanimation. Drücken Sie während dieser Einleitung einen beliebigen Knopf, um zum Titelscreen und zum Hauptmenü zu gelangen. Drücken Sie im Hauptmenü Knopf B (Control Pad) oder den Feuerknopf des Joysticks, um zum Bildschirm für die Auswahl der Krew weiterzugehen. Mit dem R-Knopf (Control Pad) können Sie das Menü für die Wahl der Steuerung aufrufen.

Steuerungsmethode

Im Menü für die Steuerungsmethode (Control Method) können Sie festlegen, wie Sie das Spiel steuern möchten. Wählen Sie die Kategorie durch Drücken des R-Knopfes oben oder unten (Control Pad), oder durch entsprechende Joystickbewegungen. Die Wahl in jeder einzelnen Kategorie treffen Sie durch Drücken eines beliebigen Knopfes.

Auswahl der Krew

Mit einem der folgenden drei Krew-Mitglieder können Sie sich in den Kampf stürzen:

Spine: Entstanden 2031 als Marlon 7 in der Karloff-Krippe in Nu New York. Krew-Mitglied seit 2050. Größe: 1,90 m. Gewicht: 120 kg.

Joint: Entstanden 2034 als Ygor 7 in der Kreml-Krippe in der Russischen Republik. Krew-Mitglied seit 2054. Größe: 1,92 m. Gewicht: 250 kg.

Rib: Entstanden 2039 als Barbella 27 in der Kidmatik-Krippe in der Großen Britischen Republik. Krew-Mitglied seit 2058 nach Entkörperlichung durch Spine. Größe: 1,80 m. Gewicht: 70 kg.

Um ein Mitglied der Krew zu wählen, drücken Sie den R-Knopf links oder rechts (Control Pad), oder bewegen Sie den Joystick in die entsprechende Richtung, um Spine, Joint und Rib rotieren zu lassen. Drücken Sie einen beliebigen Knopf, sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben.

2-Spieler-Option

Ein zweiter Spieler kann von Anfang an am Spiel teilnehmen, vorausgesetzt, daß ein zweiter Joystick/Control Pad angeschlossen ist. Spieler 2 kann sich eines der beiden verbleibenden Krew-Mitglieder aussuchen.

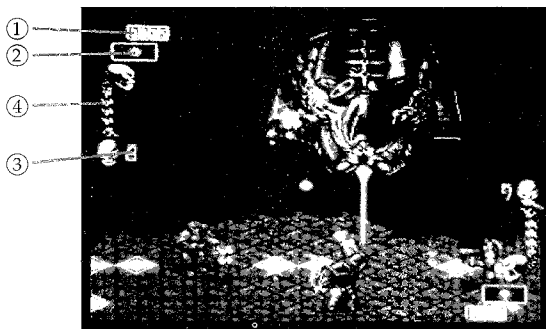
Anzeigen auf dem Bildschirm

①**Punkte:** Hier sehen Sie Ihre Punktzahl - in Nu-Bucks.

②**Aktuelle Waffe:** Hier wird die momentan einsatzbereite Waffe gezeigt. Drücken Sie (3) Knopf A, um zu einer anderen Waffe zu wechseln, aber nur wenn der Knopf zum Abfeuern der aktuellen Waffe ((4) Knopf B) nicht aktiviert ist.

③**Leben:** Hier werden Ihre noch verbleibenden Leben angezeigt.

④**Energieleiste:** Sie verkürzt sich mit jedem Treffer, den Sie einstecken. Sobald sie aufgebraucht ist, verlieren Sie ein Leben.



Entkörperlichung und Bonusleben

Spine, Joint und Rib haben je drei Leben. Wenn sie eines verlieren, werden sie "entkörperlicht", wie sie es nennen. In diesem Fall erscheint ein Totenkopf-Icon im Kampfgebiet. Dieses Icon können sie in einem begrenzten Bereich um die Stelle, an der die Entkörperlichung stattfand, umherbewegen. Um Ihren Krew-Kämpfer mit Hilfe dieses Icons wiederzubeleben, tippen Sie Knopf B an (Control Pad) oder drücken RETURN auf der Tastatur (TAB für Spieler 2).

Wenn Sie alle drei Leben Ihres Krew-Kämpfers aufgebraucht haben, erhalten Sie eine Chance, das Spiel trotzdem fortzusetzen (ein Continue). Sie nehmen das Spiel am Anfang des Sektors/Levels wieder auf, in dem Ihr Krew-Mitglied entkörperlicht wurde. Erst wenn Sie alle drei Leben und das Continue aufgebraucht haben, heißt es wirklich "Game Over".

Dieselben Regeln gelten für den 2-Spieler-Modus, in dem jeder Spieler drei Leben und ein Continue besitzt. Nachdem der erste Spieler all seine Leben und sein Continue verbraucht hat, kann der zweite Spieler weitermachen, bis auch er weder Leben noch Continue übrig hat.

Die Waffen der Krew

Jeder Krew-Kämpfer hat bei Spielbeginn die folgenden zwei Waffen:

(1) Krash 'n' Burn Blaster: Feuert Plasma-Impulse mit hoher Energie. Dies ist die Standardwaffe Ihres Kämpfers.

(2) Big Bad Bomb: Duralinium-ummantelte Bombe, bis an den Rand mit hochexplosivem Sprengstoff gefüllt.

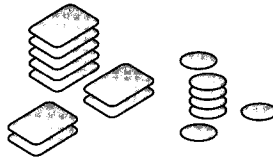
Sammelgegenstände

In allen sechs Sektoren des Spiels können Sie zwei Arten von Sammelgegenständen finden:

EXTRALEBEN



GELD



Die Suche nach der Psycho-Maschine

Als Mitglied der SKELETON KREW besteht Ihre Hauptaufgabe darin, Moribund Kadaver zu erwischen, während er im ganzen Sonnensystem nach Teilen für seine gefürchtete Psycho-Maschine sucht. Sie müssen jedoch sechs superharte Sektoren hinter sich bringen, bevor Sie endlich Kadaver gegenüberstehen, und jeder Sektor birgt seine eigenen Gefahren...

Erde

Sektor 1: Monstro City - Vor dem kryogenischen Werk

Sektor 2: Monstro City - Turbo-Schaft

Sektor 3: Monstro City - Kanalisation

Venus

Sektor 4: Munitionshalde

Mars

Sektor 5: Tritium-Produktionsstätte

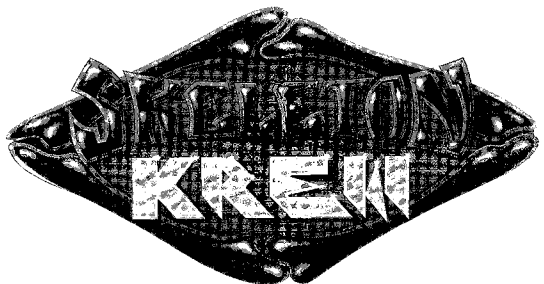
Psychogenese-Planet

Sektor 6: DEAD-Hauptquartier

Tips für die Krew

Spine, der Käpten der Krew, hat ein paar hilfreiche Tips, die Ihnen dabei helfen können, den Kampf heil zu überstehen:

- Mein Rat lautet: Schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Entkörperlichte Psykos können nicht mehr zurückschießen (falls Sie das noch nicht wußten).
- Tränen helfen Ihnen nicht weiter.
- Auch Ihre Mami können Sie nicht zu Hilfe rufen.
- Lassen Sie sich bloß nicht entkörperlichen, Sie Niete...



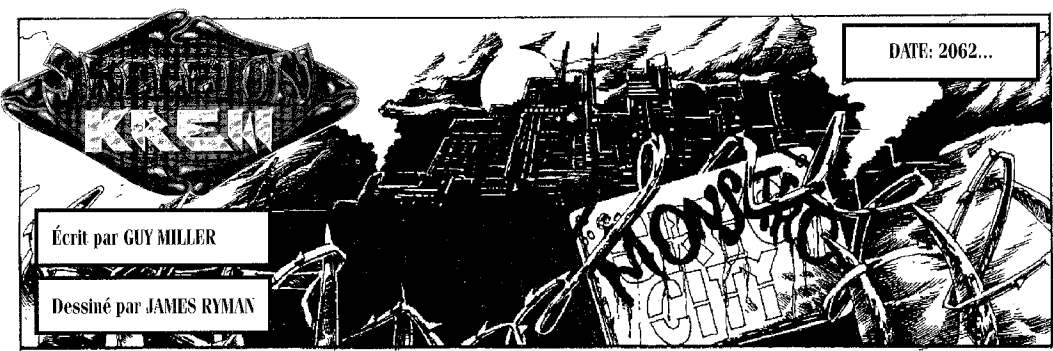
Mitarbeiter

Programmierung	Jason Gosling
Design & Grafikentwurf	James Ryman
Grafische Gestaltung	Heather Gibson
Storyboard & Begleitmaterial	Guy Miller
Spieldesign	Heather Gibson Jason Gosling Kris Long Guy Miller James Ryman
Skeleton-Krew-Konzept	Guy Miller James Ryman
Spielidee	Kris Long
Musik & Soundeffekte	Martin Iveson
Kreative Leitung	Guy Miller
Produktion	Jeremy Smith

SKELETON KREW ist eine **CORE-PRODUKTION**

Musique et effets sonores	Martin Iveson
Direction artistique	Guy Miller
Produit par	Jeremy Smith

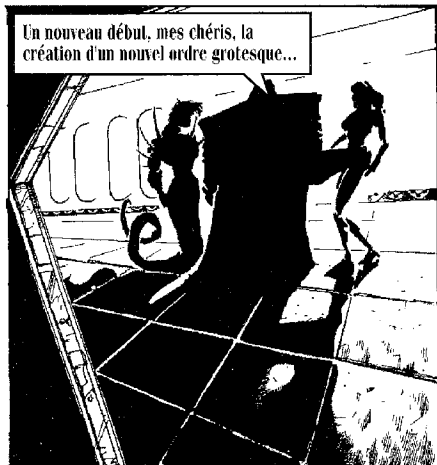
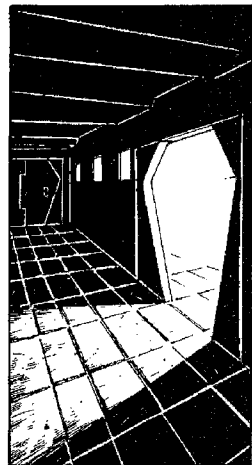
SKELETON KREW est une production de **CORE**.



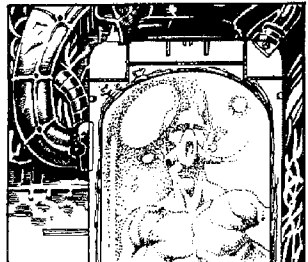
DATE: 2062...

Écrit par GUY MILLER

Dessiné par JAMES RYMAN



Un nouveau début, mes chéris, la création d'un nouvel ordre grotesque...



... une politique de corruption...

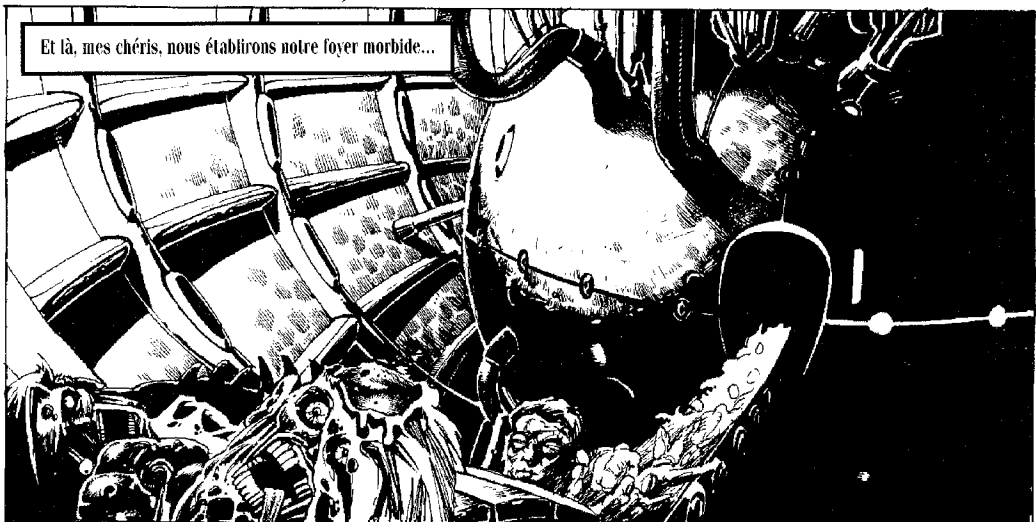


... avec moi à la tête et vous, mes beaux enfants Psychogénix, à mes ordres.

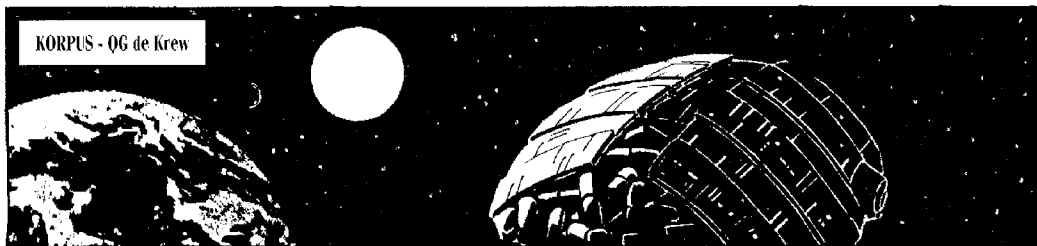
Ensemble, nous
transformerons
cette contrée
en un grand
charnier...



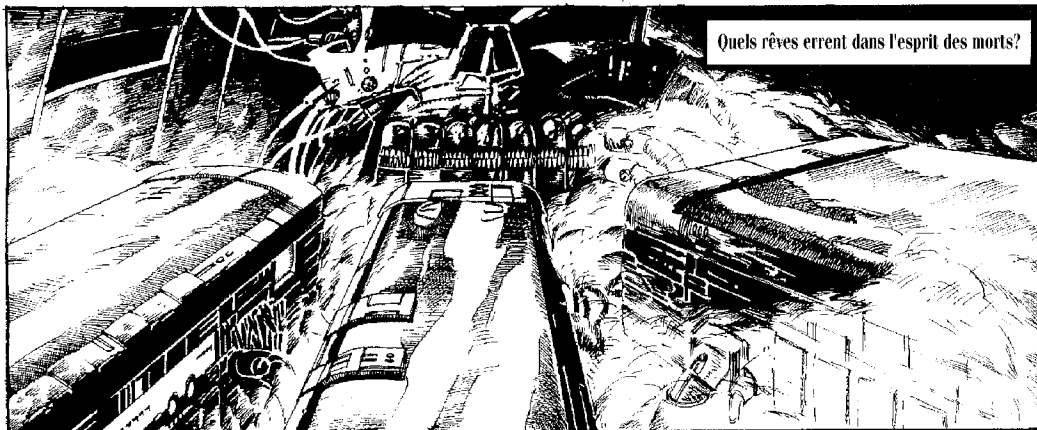
Et là, mes chéris, nous établirons notre foyer morbide...



KORPUS - QG de Krew



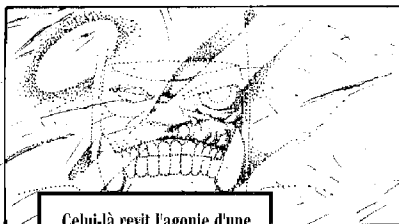
Quels rêves errent dans l'esprit des morts?



Les rêves de celle-ci sont éblouis par l'incandescence de tirs d'armes à feu infinis...



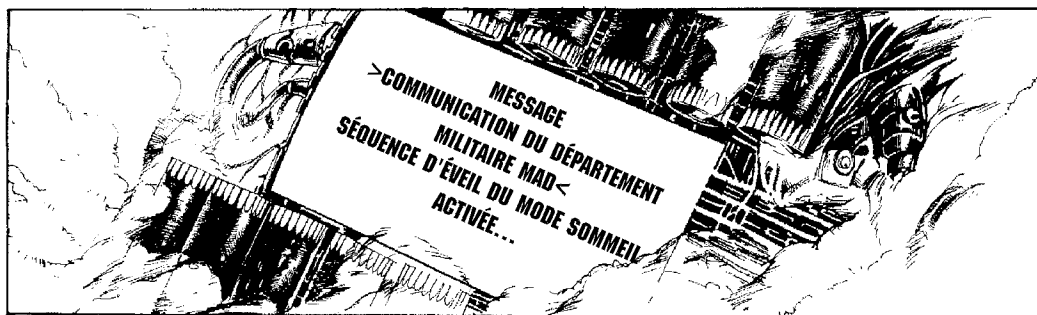
Celui-là revit l'agonie d'une incarnation passée...



Et lui, lui, il ne rêve pas du tout, mais il vit son rêve comme un affreux cauchemar éveillé...



MESSAGE
>COMMUNICATION DU DÉPARTEMENT
MILITAIRE MAD<
SÉQUENCE D'ÉVEIL DU MODE SOMMEIL
ACTIVÉE...

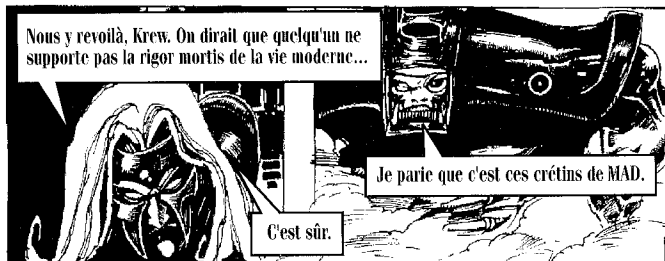




Spine, Rib et Joint émergent de leurs caissons de protéines...



Nous y revoilà, Krew. On dirait que quelqu'un ne supporte pas la rigor mortis de la vie moderne...



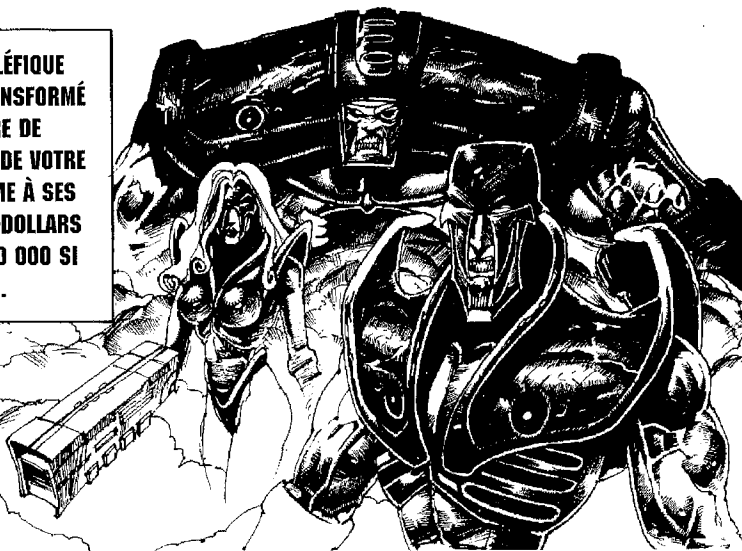
C'est sûr.

Je parie que c'est ces crétins de MAD.



Ok, Skulk, paraphrase la communication...

IL SEMBLERAIT QUE LE MALÉFIQUE MORIBUND KADAVAR AIT TRANSFORMÉ CRYO CITY EN UNE TERRE DE DÉSOLATION. MAD A BESOIN DE VOTRE AIDE POUR METTRE UN TERME À SES ACTES INFÂMES. 20 000 NU-DOLLARS POUR COMMENCER, PLUS 30 000 SI VOUS RÉUSSISSEZ...



SKELETON KREW

Avertissement sur les virus!

Core Design Ltd vous garantit que ce produit est exempt de tout virus. **Core Design Ltd.** ne pourra être tenu responsable d'aucun endommagement de ce produit par le fait d'un virus. Pour éviter d'infecter ce produit avec un virus, veuillez suivre les instructions suivantes:

- **Avant de charger vos disquettes, vérifiez qu'elles sont protégées contre l'écriture. Cela empêche que tout virus s'inscrive sur celles-ci.**
- **Laissez toujours votre machine éteinte pendant au moins trente secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas, vous risquez de contaminer vos disquettes originales avec un virus.**
- **N'utilisez jamais de destructeur de virus sur vos disquettes, car cela effacerait toutes les informations qu'elles contiennent.**

Avertissement Sur L'Epilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-mêmes ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin

L'équipe Krew à la rescousse!

Année: 2062. Lorsque DEAD (Destruction Effrénée Acharnée Délirante) Inc., appartenant à l'ex-entrepreneur de pompes funèbres et adepte des expériences kryogéniques, Moribund Kadaver, prend la tête d'une usine kryogénique monolithe dans la banlieue de Monstro City, de sinistres événements commencent à se produire... D'horribles mutations kryogéniques, connues sous le nom de Psykogenix, apparaissent dans les rues, forçant les habitants à abandonner leurs maisons, jusqu'à ce que la ville toute entière soit envahie par les monstres de DEAD Inc. Bientôt le Département Militaire MAD (Militaires Anti-Destruction) en entend parler et des commandos spéciaux sont envoyés à Monstro City. Un seul en revient, et dans un souffle de moribond, le survivant parle de la création d'une terrible Psycho Machine dans le laboratoire mobile de Moribund Kadaver: Dead 1.

Au désespoir, MAD fait appel à une équipe de mercenaires morbides, plus connus sous le nom de the SKELETON KREW... l'équipe des squelettes!

Contrôle de Krew

Contrôle Joystick (à 1 seul bouton)

- Maintenez le bouton enfoncé pour bloquer la moitié supérieure du corps du membre de Krew et tirer avec l'arme actuelle.
- Appuyez rapidement sur le bouton Feu et le membre de Krew sautera.
- Appuyez sur RETURN pour changer d'arme.
- Appuyez sur TAB pour changer l'arme du joueur 2.
- Poussez le joystick vers le haut pour que votre membre de Krew marche vers le haut de l'écran.
- Poussez le joystick vers le bas pour que votre membre de Krew marche vers le bas de l'écran.
- Poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour que votre membre de Krew marche vers la gauche ou la droite de l'écran.
- Appuyez sur le bouton Feu du joystick pour réanimer votre membre de Krew après une discorporation (Voir "Discorporation" ci-dessous).

Control Pad à 3 boutons

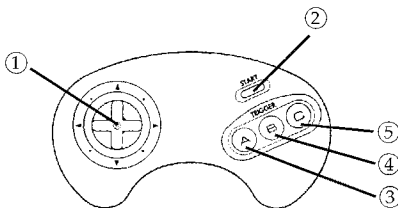
①Bouton Directionnel (Bouton-D)

②Bouton Start

③Bouton A

④Bouton B

⑤Bouton C



①Bouton Directionnel (Bouton-D)

- Appuyez vers le haut pour que votre membre de Krew marche vers le haut de l'écran.
- Appuyez vers le bas pour que votre membre de Krew marche vers le bas de l'écran.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour que votre membre de Krew marche vers la gauche ou la droite de l'écran.

②Bouton Start

- Ne sert à rien.

③Bouton A

Ne sert à rien.

④Bouton B

- Fait pivoter la moitié supérieure du corps de votre membre de Krew et le champ de tir dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Appuyez rapidement sur ce bouton pour faire sauter votre membre de Krew.
- Pour réanimer votre membre de Krew après une discorporation (Voir "Discorporation" ci-dessous).

⑤Bouton C

- Fait pivoter la moitié supérieure du corps de votre membre de Krew et le champ de tir dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si vous appuyez sur ④ le bouton B et ⑤ le bouton C en même temps, la rotation de la moitié supérieure du corps de votre membre de Krew et du champ de tir est bloquée.
- Appuyez rapidement sur ce bouton pour changer d'arme.

Commencer

SKELETON KREW commence avec l'écran logo, où vous verrez les logos de CORE DESIGN et de SKELETON KREW. Ensuite, vous pourrez voir une séquence d'introduction animée. à partir de l'introduction, appuyez sur n'importe quel bouton pour passer à l'écran titre et au menu principal. À partir du menu principal, appuyez sur le bouton B (control pad à 3 boutons) ou sur le bouton feu du joystick pour passer à l'écran de sélection Krew ou utilisez le Bouton-D (control pad à 3 boutons) pour sélectionner le menu Méthode de Contrôle.

Méthode de Contrôle

Le menu Méthode de Contrôle vous permet de choisir comment vous allez contrôler le jeu. Sélectionnez la catégorie en appuyant vers le haut ou le bas du Bouton-D (control pad à 3 boutons), ou en poussant le joystick vers le haut ou le bas, puis effectuez vos choix dans chaque catégorie en appuyant sur n'importe quel bouton.

Sélection Krew

Vous pouvez choisir parmi trois membres de Krew:

Spine: Marlon 7, conçu en 2031 à la crèche Karloff de Nu New York. Devenu membre de Krew en 2050. Taille: 1,90 m. Poids: 108 kg.

Joint: Ygor 9, conçu en 2034 à la crèche du Kremlin, en république russe. Devenu membre de Krew en 2054. Taille: 1,93 m. Poids: 227 kg.

Rib: Barbella 27, conçue en 2039 à la crèche Kidmatik de la République Britannique. Devenue membre de Krew en 2058, après discorporation de Spine. Taille: 1,80 m. Poids: 63 kg.

Pour sélectionner un membre de Krew, appuyez vers la gauche ou la droite sur le Bouton-D (control pad à 3 boutons), ou poussez le joystick vers la gauche ou la droite, pour faire défiler Spine, Joint et Rib, puis appuyez sur n'importe quel bouton lorsque vous avez fait votre choix.

Option 2 Joueurs

Un second joueur peut prendre part, à partir du début du jeu, uniquement s'il y a un deuxième joystick ou control pad branché. Le joueur 2 doit choisir l'un des deux membres de Krew restants.

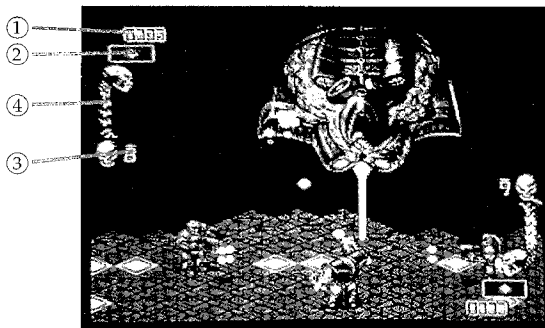
Affichages

① **Score:** votre score - en nu-dollars.

② **Arme actuelle:** votre arme actuelle; appuyez sur 3 le bouton A pour changer d'arme, mais seulement quand le bouton feu de l'arme actuelle (4 bouton B) n'est pas enfoncé.

③ **Vies:** les vies qu'il vous reste.

④ **Barre d'énergie:** elle diminue petit à petit quand vous prenez des coups. Lorsqu'elle est vide, vous perdez une vie.



Discorporation et Continue

Spine, Joint et Rib ont trois vies chacun. Lorsqu'ils perdent une vie, ils subissent une "discorporation". Quand cela se produit, une icône Crâne apparaît dans la zone de combat. Vous pouvez déplacer cette icône dans une zone limitée autour de l'emplacement où la discorporation de votre membre de Krew a eu lieu. Pour réanimer votre membre de Krew avec cette icône, appuyez rapidement sur le bouton B (control pad à 3 boutons) ou appuyez sur RETURN au clavier (TAB pour le joueur 2).

Lorsque vous avez perdu vos trois vies, vous aurez une chance de continuer à jouer, à partir du début du secteur/niveau où vous avez subi la discorporation. Lorsque vous avez utilisé vos 3 vies et le "Continue", la partie prend fin.

Les explications ci-dessus sont valables pour les parties à 2 joueurs également: dans ce cas, chaque joueur a 3 vies et 1 Continue. Lorsqu'un joueur a utilisé toutes ses vies et son Continue, le deuxième joueur peut continuer jusqu'à ce qu'il ait perdu ses trois vies et son Continue.

Les armes de Krew

Chaque membre de Krew a deux armes par défaut. Elles sont:

1 Blaster Tout Feu Tout Flamme: émet des impulsions de plasma haute énergie. L'arme standard de votre membre de Krew.

2 Grande Méchante Bombe: bombe très explosive, avec une enveloppe de duralinium.

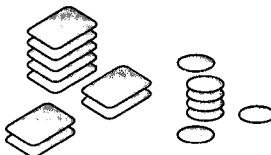
Pick-ups

Il y a deux types d'objets à ramasser dispersés à travers les six secteurs du jeu:

VIE SUPPLÉMENTAIRE



CASH



À la recherche de la Psyko Machine

En tant que membre de SKELETON KREW, votre ultime objectif est de rattrapper Moribund Kadaver alors qu'il sillonne le système solaire à la recherche des pièces pour sa terrifiante Psyko Machine. Vous devrez traverser six secteurs délirants avant d'affronter Kadaver, chaque secteur comportant ses propres dangers...

TERRE

Secteur 1: MONSTROCITY - EXT. USINE KRYOGÉNIQUE

Secteur 2: MONSTROCITY - ASCENSEUR TURBO

Secteur 3: MONSTROCITY - ÉGOUTS

VÉNUS

Secteur 4: DÉPÔT DE MUNITIONS

MARS

Secteur 5: USINE DE TRITIUM

PLANÈTE PSYKOGENESIS

Secteur 6: QG de DEAD

Conseils de Krew

Le capitaine de Krew, Spine, a quelques conseils utiles qui pourront vous aider à échapper au carnage:

- Mon conseil? Tirez sur tout ce qui bouge. Les Psykos "discorporés" ne peuvent pas riposter (au cas où vous ne le saviez pas).
- Pleurer ne sert à rien.
- Appeler votre maman non plus.
- Si vous le pouvez, évitez la discorporation, guignol...



Crédits

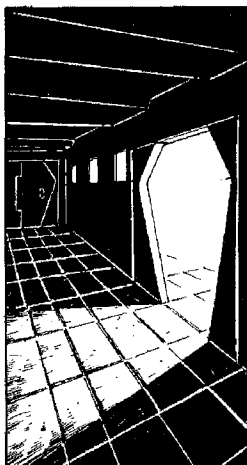
Programmation	Jason Gosling
Conception et graphismes	James Ryman
Graphismes	Heather Gibson
Histoire et documentation	Guy Miller
Conception du jeu	Heather Gibson Jason Gosling Kris Long Guy Miller James Ryman
Concept de Skeleton Krew	Guy Miller James Ryman
Idée originale	Kris Long



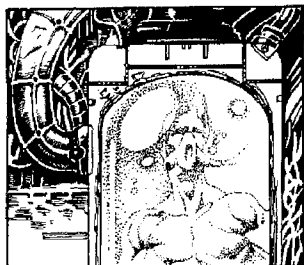
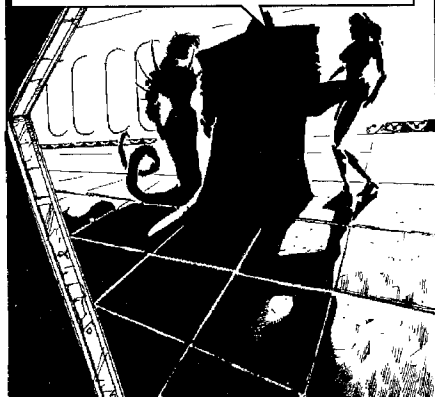
ANNO 2062

Scritto da GUY MILLER

Disegnato da JAMES RYMAN



E l'inizio di una nuova era, tesori mie. La creazione di un nuovo mostruoso genere...



...una "Politica corporale" perversa...



... io sarò la testa e voi, miei splendidi figli
Psychogenix, sarete il corpo e gli arti.



Insieme
trasformeremo
questa terra in
un'immenso
cimitero...



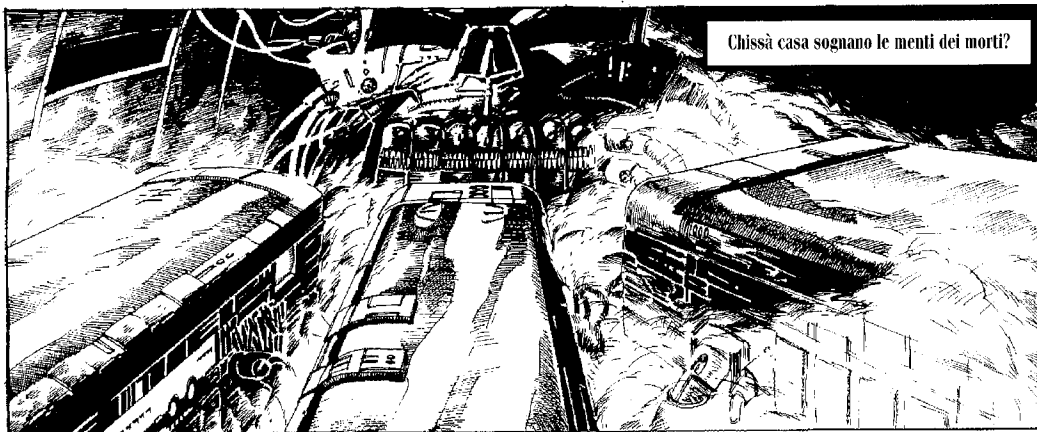
E questa, tesori miei, sarà la nostra macabra dimora...



KORPUS - Quartier generale Krew



Chissà casa sognano le menti dei morti?



I suoi sogni sono rischiarati
dal calore di milioni di raffiche
a fuoco...

Lui sta rivivendo l'agonia di una
precedente reincarnazione...

E lui...lui non sta sognando
per niente, ma vive il sogno
come un terribile incubo ad
occhi aperti...



MESSAGGIO
>COMUNICAZIONE IN ARRIVO
DAL DIPARTIMENTO
ACCERTAMENTO MILITARE.<
SEQUENZA DI EMERGENZA
MODALITÀ-SONNO ATTIVATA...





SPINE, RIB e JOINT emergono dalle vasche di proteine...



Ci risiamo, Krew. Sembra proprio che qualcuno non riesca a sopportare la rigidità cadaverica della vita moderna.



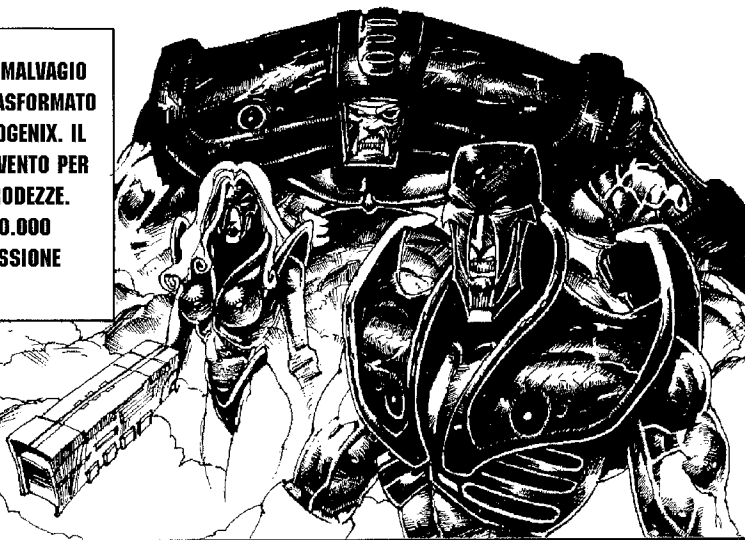
Puoi scommettere che sono quei cretini del M.A.D.

Di sicuro.

Okay, Skulk.
Interpreta il messaggio.



SEMBRA CHE IL DECISAMENTE MALVAGIO MORIBUND KADAVER ABBA TRASFORMATO CRYO CITY IN UN COVO PSYKOGENIX. IL M.A.D. RICHIEDE IL TUO INTERVENTO PER FERMARE LE SUE VISCIDE PRODEZZE. L'OFFERTA INIZIALE È DI 20.000 DOLLARI-NU E 30.000 A MISSIONE COMPLETATA...



SKELETON KREW

AVVERTENZA VIRUS!

Questo prodotto è garantito dalla **Core Design Ltd.** come privo di virus. **Core Design Ltd.** non si assume nessuna responsabilità per i danni provocati a questo prodotto da virus. Per evitare che questo prodotto prenda un virus, seguite questa semplice procedura:

- **Prima di caricare i dischetti, accertatevi che siano protetti contro la scrittura. In questo modo eviterete che dei virus possano scrivercisi sopra.**
- **Spegnete sempre la macchina per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco, altrimenti i dischetti originali potrebbero venire contaminati dal virus.**
- **Non sottoponete mai i dischetti ad un anti virus, poiché potrebbe distruggere tutte le informazioni in essi contenute.**

Squadra a rapporto!

Anno 2062. Quando la DEAD Inc (Deadly Enforcement Aggressive Destruction Incorporated - Distruzione totale imposta con la violenza Inc.), di proprietà del malvagio ex-impresario di pompe funebri e in passato esperto in esperimenti di criogenia, Moribund Kadaver prende il controllo di una fabbrica di criogenia nei sobborghi di Monstro City, si verificano immediatamente degli effetti alquanto strani...

Nelle strade compaiono delle orribili ed incredibili mutazioni criogeniche, conosciute come Psykogenix, che costringono la popolazione ad abbandonare le proprie case fino a quando tutta la città non è completamente invasa dalle mostruosità della DEAD Inc. Appena la notizia di questo evento sconvolgente raggiunge i quartieri generali della MAD (Military Ascertainment Department - Dipartimento di accertamento militare), dei gruppi speciali vengono inviati a Monstro City. Solamente uno riesce a tornare. Il sopravvissuto, prima di morire, racconta di una terribile Psyko Macchina creata in Dead 1, il laboratorio mobile di Moribund Kadaver.

Non sapendo più cosa fare, MAD chiama in servizio una squadra di macabri mercenari: la SKELETON KREW.

Comandi della Krew

Comandi Joystick (un solo pulsante)

- Tieni premuto il pulsante per bloccare la parte superiore del corpo dei membri della Krew e sparare con l'arma del momento.
- Premi il pulsante di fuoco per far saltare il membro della Krew.
- Premi A CAPO per cambiare l'arma del momento.
- Premi TAB per cambiare l'arma del momento del giocatore 2.
- Muovi il joystick per far camminare il membro della Krew in su sulla videata.
- Muovi il joystick in basso per far camminare il membro della Krew in giù sulla videata.
- Muovi il joystick a sinistra o a destra per far camminare il membro della Krew a sinistra o a destra sulla videata.
- Premi il pulsante di fuoco del joystick per rianimare il membro della Krew dopo la Scorporazione (vedi "Scorporazione" più avanti).

Pulsantiera a 3 pulsanti

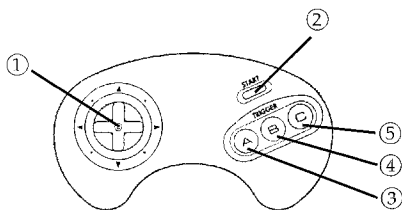
① Pulsante direzionale (Pulsante D)

② Pulsante Start (Avvio)

③ Pulsante A

④ Pulsante B

⑤ Pulsante C



① Pulsante direzionale (Pulsante D)

- Premi in su per far camminare il membro della Krew in su sulla videata.
- Premi in giù per far camminare il membro della Krew in giù sulla videata.
- Premi sinistra o destra per far camminare il membro della Krew a sinistra o a destra.

② Pulsante Start

- NON UTILIZZATO.

③ Pulsante A

- NON UTILIZZATO.

④ Pulsante B

- Ruota la parte superiore del corpo del membro della Krew e il campo di fuoco in senso antiorario.
- Premilo per far saltare il membro della Krew.
- Rianima il membro della Krew dopo la scorporazione (vedi "Scorporazione" più avanti).

⑤ Pulsante C

- Ruota la parte superiore del corpo del membro della Krew e il campo di fuoco in senso antiorario
- Tieni premuti il ④ Pulsante B e il ⑤ Pulsante C per bloccare la rotazione della parte superiore del corpo del membro della Krew e il campo di fuoco.
- Premilo per cambiare l'arma del momento.

AVVIO

SKELETON KREW comincia con la Videata Logo, che mostra i logo della CORE DESIGN e SKELETON KREW. Dopo Videata Logo seguirà una sequenza animata. Dall'Introduzione, premi un pulsante qualsiasi per andare sulla Videata di testa e sul Menu principale. Dal Menu Principale, premi il Pulsante B (pulsantiera a 3 pulsanti) o il pulsante di fuoco del joystick per andare sulla videata di selezione Krew o utilizzare il Pulsante D (pulsantiera a 3 pulsanti) per selezionare il Menu metodo di controllo.

Metodo di controllo

Il Menu metodo di controllo ti permette di impostare il tuo metodo di controllo per il gioco. Seleziona la categoria premendo il Pulsante D (pulsantiera a 3 pulsanti) su o giù, o spostando il joystick su e giù, e effettua le tue scelte per ognuna delle categorie premendo un pulsante qualsiasi.

Selezione della Krew

Puoi scegliere tra tre membri della Krew per entrare in azione:

Spine: concepito come Marlon 7 nel 2031 presso l'Asilo Karloff nel Nu New York. Creato come Krew nel 2050. Altezza: 1,93 m. Peso: 108 kg.

Joint: concepito come Ygor 9 nel 2034 presso l'Asilo Kremlin nella Repubblica russa. Creato come Krew nel 2058. Altezza: 1,95 m. Peso: 122 kg.

Rib: concepita come Barbella 27 nel 2034 presso l'Asilo Kremlin nella Repubblica della Gran Bretagna. Creata come Krew nel 2058 in seguito alla scorporazione di Spine. Altezza: 1,82 m. Peso: 63,5 kg.

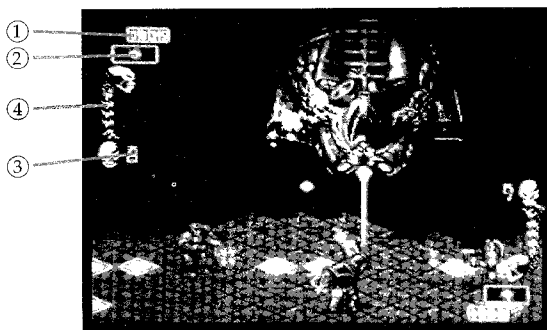
Per selezionare un membro della Krew, premi il Pulsante D (pulsantiera a 3 pulsanti) a sinistra o a destra o muovi il joystick a sinistra o a destra per scorrere Spine, Joint e Rib, quindi premi un pulsante qualsiasi quando avrai scelto.

Opzione 2-Player (A 2 giocatori)

Un secondo giocatore potrà giocare dall'avvio solamente quando un secondo joystick/pulsantiera è stato collegato. Il giocatore 2 potrà scegliere di giocare come uno degli altri due membri della Krew.

Informazioni sulla videata

- ① Punteggio: qui viene mostrato il tuo punteggio in dollari-Nu.
- ② Arma attuale: qui viene mostrata la tua arma attuale; premi 3) Pulsante A per passare ad un'altra arma, ma solo quando il pulsante di fuoco dell'arma attuale (4 Pulsante B) non è premuto...
- ③ Vite: qui vengono mostrate le vite che ti sono rimaste.
- ④ Barra di energia: diminuisce in base ai colpi subiti. Quando finirà perderai una vita.



Scorporazione & Continua

Spine, Joint e Rib possiedono tre vite ciascuno. Quando perderanno una vita verranno "scorporati". In questo caso, apparirà un'icona a forma di teschio nella zona di combattimento. Puoi muovere quest'icona per un'area limitata intorno alla posizione dove il membro della Krew è stato scorporato. Per rianimare il membro della Krew da questa icona, premi il Pulsante B (pulsantiera a 3 pulsanti) o premi RITORNO sulla tastiera (TAB per il Giocatore 2).

Quando avrai esaurito tutt'e tre le vite del membro della Krew, ti verrà fornita la possibilità di continuare; ricomincerai dall'inizio del settore/livello dove il membro Krew è stato scorporato. Quando avrai esaurito tutt'e 3 le vite del tuo membro della Krew, e il continua, il gioco terminerà.

Ciò si verifica anche nelle partite a 2 giocatori, dove ogni giocatore possiede 3 vite e un continua a testa. Quando un giocatore avrà esaurito tutte le vite e il continua, il secondo giocatore potrà continuare il gioco fino a quando non perderà anche lui tutte le vite e il continua.

Armi della Krew

Ogni membro della Krew possiede due armi predefinite. Sono:

1) Blastatore Disintegra e Brucia: spara delle potenti scariche al plasma. È l'arma standard del tuo membro della Krew.

2) Bombona Cattivona: una bomba altamente esplosiva rivestita di duralluminio.

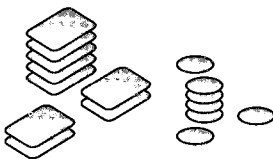
I Pick-up

Sparsi per i sei settori del gioco troverai due tipi di oggetti:

VITA EXTRA



DENARO



Alla ricerca della Macchina Psyko

In quanto membro della SKELETON KREW, il tuo obiettivo finale è di acchiappare Moribund Kadaver che sta rastrellando il sistema solare alla ricerca delle parti della sua temutissima Psyko Machine. Prima di arrivare faccia a faccia con Kadaver, dovrai destreggiarti sei settori selvaggi ognuno con dei pericoli tutti particolari...

TERRA

Settore 1: MONSTROCITY - ALL'ESTERNO DELLA FABBRICA CRIOGENICA

Settore 2: MONSTROCITY - ASCENSORE TURBO

Settore 3: MONSTROCITY - FOGNE

VENERE

Settore 4: DEPOSITO DI MUNIZIONI

MARTE

Settore 5: IMPIANTI DI PRODUZIONE TRIZIO

PIANETA PSYKOGENESI

Settore 6: QUARTIERE GENERALE DEAD

Suggerimenti per Krew

Il Capitano della Krew, Spine, ti fornisce delle preziose indicazioni per sopravvivere a questa carneficina:

- Ti consiglio di sparare a tutto quello che si muove. Gli Psyko scorporati non possono rispondere al fuoco (nel caso tu non lo sapessi).
- Sarà inutile piangere.
- E anche chiamare la mamma!
- Fai di tutto pur di evitare di essere scorporato, bamboccio...



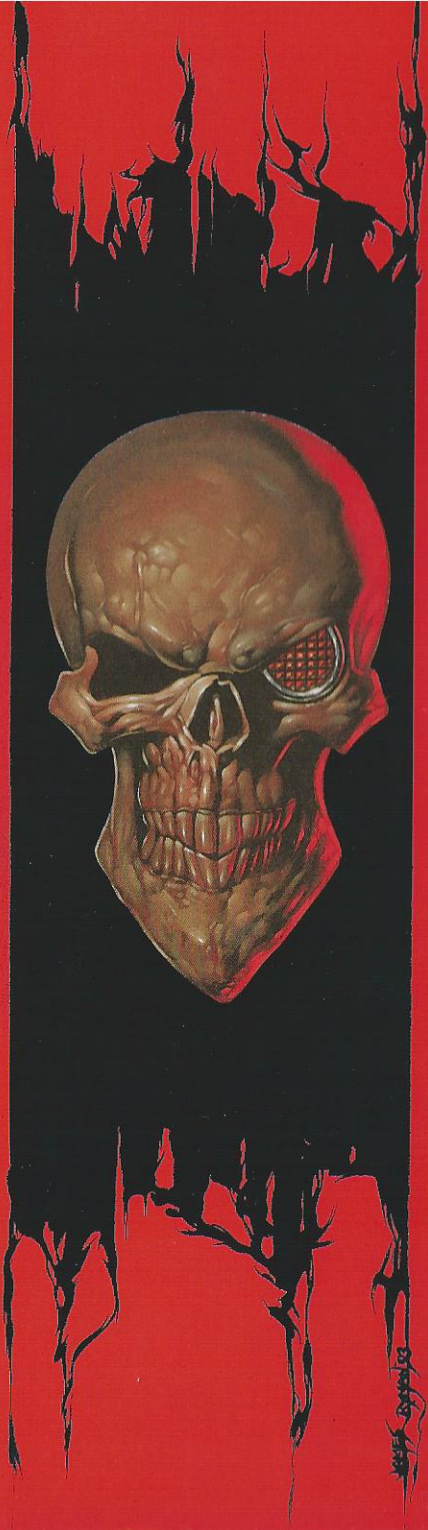
Crediti

Programmazione	Jason Gosling
Produzione design & grafica	James Ryman
Grafica	Heather Gibson
Storia e documentazione del gioco	Guy Miller
Design gioco	Heather Gibson Jason Gosling Kris Long Guy Miller James Ryman
Concezione di Skeleton Krew	Guy Miller James Ryman
Idea originale del gioco	Kris Long
Musica ed effetti sonori	Martin Iverson
Direttore reparto creazione	Guy Miller
Prodotto da	Jeremy Smith

SKELETON KREW è un gioco **CORE PRODUCTION**.

NOTES:

NOTES:



Skeleton Krew is a
Trademark of Core Design
Limited

55 Ashbourne Road
Derby DE22 3FS
Tel: (0332) 297797
Facsimile (0332) 381511

© 1994 Core Design Limited
All rights reserved